

الجزء الثاني أتم الأسئلة المطروفة وإجاباتها النموذجية

السؤال الأول خط علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة

(١) الرسائل المزعجة Spam هي رسائل الكترونية غير مرغوب فيها وقد تحتوى على فيروس ✓

(٢) يمكن وضع صورة من ملف خلفية للمنصة. ✓

(٣) يوجد مظاهر متعددة لجميع الكائنات. ✓

(٤) ترتيب الاوامر لا يؤثر على نتيجة التنفيذ في أي برنامج ✗

(٥) لا يمكن التحكم في اتجاه دوران الكائن أثناء التصميم ✗

(٦) يمكن التعامل مع برنامج Scratch من خلال الاتصال بالانترنت او بدون الاتصال بالانترنت ✓

(٧) يتميز برنامج Scratch بتوافر واجهته باللغتين العربية والإنجليزية ✓

(٨) يمكن ان يكون للكائن الواحد اكثر من مظهر ✓

(٩) الأمر Set Rotation Style يوضع خارج امر التكرار ✓

(١٠) الازدراء هو وضع تعليق غير مهذب او غير اخلاقي في محادثة على الانترنت. ✓

(١١) التصيد الاحتيالي ببرامج صغيرة ضارة لها القدرة على الانتشار تصيب اجهزة الكمبيوتر. ✗

(١٢) من ارشادات الجلوس امام الكمبيوتر تجنب الاستمرار في وضع الجلوس شهراً طويلاً مع اخذ قسط من الراحة ✓

(١٣) أثناء الجلوس امام الكمبيوتر تكون الرأس على استقامة واحدة مع العمود الفقري في الوضع الطبيعي ✓

(١٤) يجب اختيار مكان ذو اضاءة جيدة للجلوس امام الكمبيوتر ✓

(١٥) لا يجب ان يكون مستوى الكرسي والجهاز متناسبين . ✗

(١٦) يتميز البرمجة باستخدام برنامج Scratch بالبساطة وبانها لغة رسومية. ✓

(١٧) يتميز برنامج Scratch بتوافر واجهة باللغة الانجليزية فقط. ✗

(١٨) يستخدم برنامج Scratch ما يسمى بBlocks (اللبنات او الاوامر). ✓

(١٩) البرمجة باستخدام برنامج Scratch مصممة خصيصاً لتعليم البرمجة بصورة مرئية. ✓

(٢٠) يمكن من خلال برنامج Scratch عمل قصص تفاعلية وتصميمه ألعاب ورسومات وأشكال متحركة ✓

(٢١) لا يمكن إضافة تأثيرات صوتية على المشروعات التي تقوم بتنفيذها بنفسك. ✗

(٢٢) برنامج Scratch برنامج غير مجاني لا يمكن الحصول عليه من الانترنت. ✗

(٢٣) برنامج Scratch يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالانترنت فقط. ✗

(٢٤) برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل. ✗

(٢٥) يمكن تشغيل برنامج Scratch على نظام التشغيل Linux فقط. ✗

(٢٦) منصة Stage يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع. ✓

(٢٧) لا يمكن إضافة خلفيات إلى خلفية المنصة. ✗

(٢٨) منصة الكائنات Sprites يوجد به الكائنات المستخدمة في المشروع. ✓

(٢٩) لا يمكن تغيير حجم المنصة إلى حجم ملء الشاشة. ✗

(٣٠) المحور الرأسى Z هو الاتجاه الموجب "أعلى المنصة" والاتجاه العاكس "أسفل المنصة". ✓

(٣١) المقطع البرمجي هو مجموعة من الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين. ✓

(٣٢) الحدث When Clicked أمر من أوامر Looks Blocks ✗.

(٣٣) مجموعة Motion تحتوى على أوامر تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها ✓

(٣٤) مجموعة Events تحتوى على أوامر تستخدم في تحديد الأحداث التي تقع على الكائنات لبدء خطوات التشغيل ✓

(٣٥) مجموعة Looks تحتوى على أوامر تستخدم في التحكم في مظهر الكائن ولونه. ✓

(٣٦) جميع الـ Blocks في Scratch توجد في مجموعة واحدة. ✗

(٣٧) لا يمكن وجود أكثر من كائن Sprite على المنصة. ✗ (٣٨) الأمر Say ينتمي للمجموعة Control

(٣٩) لا يمكن التحكم في دوران الكائن Sprite على المنصة. ✗

(٤٠) توجد أوامر التكرار في مجموعة Control ✓. Blocks Control

(٤١) عند استخدام الأمر Repeat لا يمكن التحكم في عدد مرات تنفيذ الأمر. ✗

(٤٢) الأمر Duplicate يستخدم في تكرار المقطع البرمجي. ✓

(٤٣) لا يمكن في برنامج Scratch تكرار أمر أكثر من 5 مرات. ✗

(٤٤) لحفظ المشروع نختار الأمر Save او Save as من قائمة Edit. ✗

(٤٥) الأمر forever يستخدم في تكرار لا نهائى من المرات. ✓



مدونة خواجة
ترحب بكم
وتحسّن لكم أحلى الأوقات
كل عام وأنتم بخير

٤٤) قيمة الانتظار في الأمر (1) Wait واحد ثانية ولا يمكن تعديتها. ✗

٤٥) قيمة التكرار في الأمر (10) repeat ١٠ امرات ويمكن تعديتها. ✓

٤٦) لحفظ المشروع من قائمة Edit اختر Save as. ✗ (٤٩) اسم الملف يأخذ الامتداد .sb2.

٤٧) لإنشاء ملف جديد من قائمة File نختار الأمر New. ✓

٤٨) يمكن مضاعفة عدد الكائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة. ✓

٤٩) يمكن حذف أي كائن عن طريق Duplicate من القائمة المنسدلة. ✗

٥٠) للتراجع عن حذف الكائن نختار delete. ✗

٥١) لا يمكن التحكم في عدد مرات تنفيذ أمر معين داخل برنامج Scratch. ✗

٥٢) يوجد شريط التبويبات بواجهة برنامج Scratch وهو من أهم الأجزاء في البرنامج. ✓

٥٣) تبويب Sound للتعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات. ✓

٥٤) تبويب Costumes أو Backdrop للتعامل مع مظاهر الكائنات أو خلفية المنصة ✓

٥٥) لا يمكن اختيار صور كخلفية للمنصة Stage لمشروعك. ✗

٥٦) عند تنشيط خلفية المنصة Stage لا يظهر التبويب Backdrop ✗.

٥٧) بـ flip left right عند الضغط على flip up down تتعكس صورة الخلفية أفقياً وkanها أمام المرأة. ✓

٥٨) يمكنك التعرف على مظاهر الكائن النشط عند الضغط على تبويب Costumes ✓.

٥٩) يمكن التبديل بين مظاهر الأشكال المختلفة للكائن باستخدام الأمر ✓. next costume

٦٠) يمكن مسح أي خطوط ورسومات على المنصة Stage. ✓

٦١) عند تنشيط الكائن يظهر التبويب Costumes بـ بدلاً من backdrops. ✓

٦٢) الأمر (Think for ... Second) يستخدم في إظهار رسالة في نمط التفكير ثم تختفي. ✓

٦٣) يمكن رسم خط عند تحريك الكائن ولكن لا يمكن التحكم في لون الخط. ✗

٦٤) الأمر (Clear) يستخدم في مسح الخطوط والرسوم السابقة. ✓

٦٥) عند استخدام الأمر (Pen Up) يتم رسم خط عند حركة الكائن. ✗

٦٦) مجموعة من المجموعات البرمجية تتميز بلون مختلف ✓

السؤال الثاني آخر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين

(١) يتم تغيير لغة برنامج سكريبت من شريط القواعد - الادوات - العنوان (Looks - Motions - Events)

(٢) تحتوى على الاوامر لتحديد مظهر الكائنات والوانها (Open - New - Save) لفتح ملف سابق في برنامج Scratch من قائمة File اختيار (Repeat - Forever - Moe)

(٣) الامر يستخدم لتكرار عدد محدد من المرات

(٤) اتفاق اثنان على تصوير صديقهما دون علمه ثم نشر الصور (ازداء - صفع سعيد - تحديد احتيالي)

(٥) رسالة تبشر لك بربح مبلغ وتحتطلب ارسال بعض البيانات رسائل مزعجة - برامج ضارة - تحديد احتيالي

(٦) لكي تمنع الدخول الغير مصرح به الى موقع معينة (Firewall - Spam - Contempt)

(٧) يظهر عليها نتيجة العمل او المشروع (منطقة المنصة - الكائن - منطقة البرمجة - خلفية المنصة)

(٨) تمكنك . من إضافة خلفيات للمنصة (منطقة المنصة - الكائن - منطقة البرمجة - خلفية المنصة)

(٩) يوجد بها الكائنات المستخدمة (منطقة الكائنات - الكائن - منطقة البرمجة - خلفية المنصة)

(١٠) الاوامر الرسمية الخاصة بكل مجموعة (Control - Motion - Blokes - Scripts)

(١١) هي عبارة عن مجموعات مختلفة بها (Control - Motion - Blokes - Scripts)

(١٢) مجموعة الاوامر التي يتم تركيبها بترتيب معين (الكائن - ابعاد المنصة - المقطع البرمجي)

(١٣) تحتوى على Blocks تستخدم في حركة الكائنات (- Motion - Blokes - Scripts)

(١٤) الامر البرمجي يجعل الكائن يتحرك عدد معين من الخطوات ويمكن تغيير قيمة الخطوات

(١٥) الامر البرمجي ((point in direction90) - (move 10 steps) - (go to x:0 y:0))

(١٦) الامر البرمجي يحدد اتجاه حركة الكائن (يمين - يسار - أعلى - أسفل) ((point in direction90) - (move 10 steps) - (go to x:0 y:0))

(١٧) الامر البرمجي يحدد نقطة انتقال الكائن لكان المحور الأفقي والرأس على المنصة ويمكن تغيير قيمتها ((point in direction90) - (move 10 steps) - (go to x:0 y:0))

(١٨) امر من اوامر Event Blocks ويتم تركيبه في بداية المقطع البرمجي (When Clicked - Motion - Looks - Scripts)

- (Blocks Looks – Blocks Motion – Blocks Control)
 - ١) عمل تكرار الأمر يمكن استخدام الأمر (repeat – forever - control) تكرار عدد مرات محددة ويستخدم الأمر
(repeat – forever - control) تكرار لا ينهاي من المرات ويستخدم الأمر
٢) لحفظ الملف من قائمة File اختيار
(Cut – Copy – Save as)
٣) اسم الملف الذي تم إنشاؤه يأخذ الامتداد
(Txt – Php – Sb2)
٤) يمكن مضاعفة عدد الكائن من القائمة المنسدلة (Delete - Duplicate - Save as)
٥) يمكن حذف أي كائن عن طريق ... من القائمة المنسدلة (Delete - Duplicate - Save as)

سؤال الثالث أكمل

(١) من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك للكمبيوتر (١) اختيار الإضاءة المناسبة

(٢) جعل مستوى الكرسي والجهاز متناسقين (٢) تحريك الرقبة (٤) تحريك اليدين التي تستخدم المفارة (٥) تحريك القدم

(٦) برنامج Scratch يعتبر لغة برمجة تعليمية رسومية

(٧) للتراجع عن حذف الكائن نختار الامر Undelete من قائمة Edit

(٨) الامر Repeat يستخدم للقيام بتكرار الامر عدد محدد من المرات

(٩) تحتوى مجموعة Motion على الاوامر المستخدمة فى حركة الكائنات

(١٠) عند حفظ المشروع فبان اسم الملف يأخذ الامتداد .sb2

(١١) تظاهر شخص بانه يتبع منظمة قانونية للحصول على بيانات شخصية يسمى التصيد الاحتيالي

(١٢) الرسائل المزعجة رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتى بكثرة من جهات الاعلانات

(١٣) التعدي الالكتروني يقصد به اي خروج عن الابد والأخلاق فى غرف المحادثة او الرسائل الفورية

(١٤) الامر الذي يقوم بمسح الخط الذى رسمه القلم هو Clear

سؤال الرابع أكتب المصطلح العلمي

الثيم الثاني

الصف الأول الاعدادي

(١) عملية مهاجمة أحد الضحايا على غفلة الصفع السعيد

(٢) أمر تكرار عدد لا نهائي من الأوامر **Forever**

(٣) مجموعة الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة بترتيب معين المقطع البرمجي

(٤) أمر التراجع عن حذف الكائن **Undelete**

Events
(٥) تحتوى على الأوامر لتحديد الحدث الذى يقع على الكائن لبدء تنفيذ المشروع مجموعة

(٦) هو رسائل الكترونية غير مرغوب بها تأتى بكثرة من بعض الجهات. الرسائل المزعجة

(٧) تظاهر شخص محتال بأنه يتبع منظمة قانونية للحصول على بيانات شخصية التصيد الاحتيالي

(٨) الخروج عن الأدب والأخلاق فى غرف المحادثة أو الرسائل الفورية. التعدى الآلي

(٩) الأجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به للمواقع المخالفة للأدب جدار الحماية

(١٠) وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي فى محادثة على الانترنت. الازدراء

Scratch
(١١) يتميز بالبساطة وبأنه برنامج رسومي لتصميمه العاب وحركات برنامج

(١٢) يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع منطقية المنصة

(١٣) يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع منطقية الكائنات

Sound
(١٤) تبوب يستخدم فى تشفير ملف صوت أو تسجيل ملف صوت جديد.

(١٥) أمر يؤدى إلى إيقاف تشفير المشروع **Stop all.**

(١٦) أمر ظهور الكائن على المنصة **show**

(١٧) أمر يستخدم لرفع القلم وعدم الرسم أثناء حركة الكائن **Pen up.**

(١٨) أمر تكرار رسم خط لعدد (٥) مرات **Repeat (5)**

(١٩) شريط يوجد به تبوب الصوت (Sounds) شريط التبوبات

(٢٠) أمر يستخدم عندما يزدوج إرتداد الكائن عند الوصول لنهاية المنصة **If on edge bounce.**

(٢١) أمر يستخدم فى التبديل بين المظاهر المختلفة للكائن **next costume.**

(٢٢) أمر يستخدم فى إظهار رسالة لا تختفي **say**

(٢٣) التبوب الذى يتعامل مع مظاهر الكائنات والأشكال المختلفة للكائن **Costumes**

(٢٤) تركيب مجموعة من الأوامر فى ترتيب معين المقطع البرمجي

سؤال الخامس

(أ) وضح وظيفة كل من الأشكال الآتية

www.khawagah.blogspot.com



مدونة خواجة
ترحب بكم
وتتمنى لكم أحلى الأوقات
كل عام وأنتم بخير

ظهور الكائن

اخفاء الكائن من المنسنة

حذف اي تغييرات على الكائن

(ب) وضح الفرق بين أوامر التكرار الآتية

عمل تكرار عدد محدد من المرات Repeal. لعمل تكرار عدد غير محدد (لانهائي) من المرات

(ج) اشرح نتيجة تطبيق المجموعة البرمجية التالية على أي كائن

(١) تغيير لون الكائن بقيمة التأثير ٢٥

(٢) الانتظار اثنانية

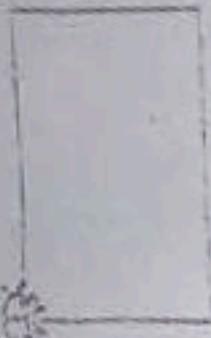
(٣) تكرار الاوامر السابقة عدد لانهائي من المرات

(٤) تشغيل البرنامج عند الضغط على رمز العلم الأخضر

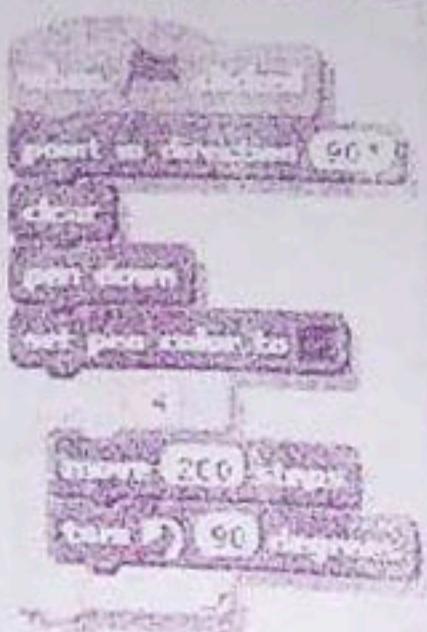
السؤال الثاني

الصف الأول الاعدادي

رسم مربع أضلاعه ذات
لون الأحمر كما بالشكل:



- ١- تحديد اتجاه الكائن زاوية ٩٠ أفقى.
- ٢- مسح المنسقة.
- ٣- وضع القلم.
- ٤- تغيير لون القلم إلى اللون الأحمر.
- ٥- تعديل قيمة التكرار (عدد : عراث).
- ٦- أمر الحركة للأمام (٢٠٠ خطوات).
- ٧- الدوران بقيمة زاوية ٩٠.



السؤال السادس ما المقصود بالعبارات النالية

(١) التعدى الإلكتروني خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية

(٢) الازدراء : وضع تعليق غير مهذب غير أخلاقي في محادثة

(٣) الرسائل المزعجة: رسائل غير مرغوب بها قد تحتوي على فيرس أو مواد غير أخلاقية.

السؤال السابع رتب الخطوات الآتية

(١) لتفعيل اللغة العربية في برنامج Scratch

(٢) يتم تغيير لغة واجهة البرنامج إلى اللغة العربية



(٣) من شريط القوائم للبرنامج يتم الضغط على الرمز

(٤) من القائمة المنسدلة اختر اللغة العربية

(٥) لحفظ مشروع (Scratch) :

(٦) تحديد اسم المشروع من خانة File Name . (٧) اختيار الأمر Save as .

(٨) فتح قائمة File من شريط القوائم .

(٩) تحديد مكان حفظ المشروع ثم الضغط على زر Save

الزمن الثاني

الصف الأول الأعدادي

(١) لإدراجه كائن جديد في برنامج Scratch



(٢) تظهر نافذة مكتبة الكائن

(٣) الضغط على الرمز الموضح بشريط الأدوات

(٤) اختيار كائن الكرة ثم الضغط على مفتاح Ok

(٥) لإضافة صوت مسجل داخل مجموعة برمجية

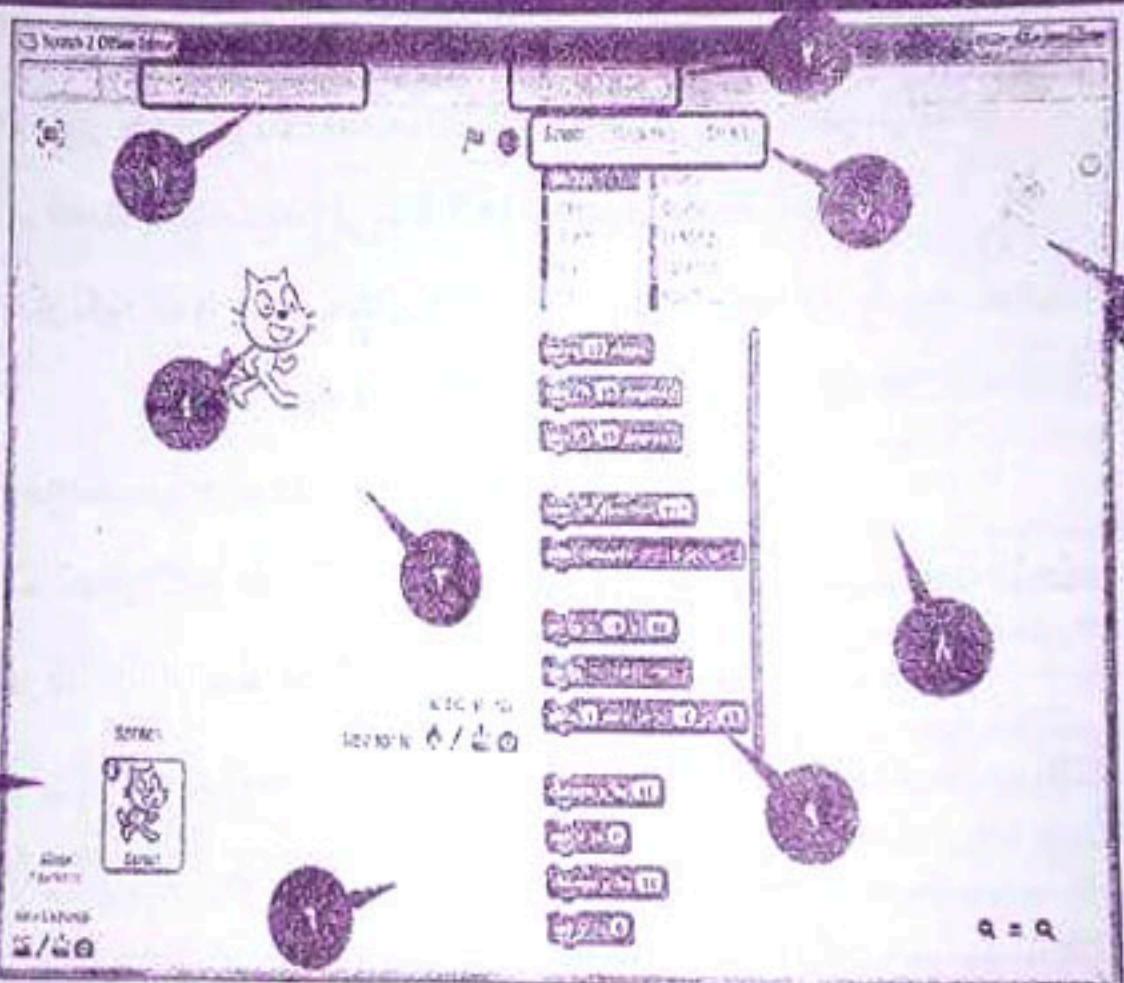
(٦) إضافة الأمر play sound من مجموعة Sound .

(٧) من شريط الأدوات اختيار تبوب Sound وتسجيل الصوت

(٨) الضغط على سهم القائمة المنسدلة للأمر و اختيار Record .

(٩) الضغط على سهم القائمة المنسدلة للأمر play sound و اختيار اسم ملف الصوت

لسؤال الثامن أكتب ما يشير إليه الأرقام



(١) شريط القوائم (٢) شريط الأدوات (٣) منطقة المنسدلة (٤) الكائن (٥) خلفية المنسدلة (٦) منطقة الكائنات (٧) شريط التبوبات (٨) منطقة البرمجة (٩) منطقة مجموعات الأوامر (١٠) نقطة Y , X



السؤال الناجع أكمل الجمل التالية مما بين القوسين:

(المقطع البرمجي – منطقية الكائنات – Control - Motion)

(١) البعد X على المنصة مسؤول عن التحكم في الجانب الأيمن واليسار.

(٢) المقطع البرمجي عبارة عن تجمع من مجموعة أوامر يتم تركيبها بمنطقة Script Area

(٣) Stage تعبير عن المكان الذي سوف يظهر به نتيجة العمل في المشروع.

(٤) يمكن معرفة معلومات عن الكائن من خلال الرمز الموجود في منطقية الكائنات

(٥) يوجد أمر Wait في المجموعة Control

(المقطع البرمجي – شريط القوائم – Show - Events - Motion)

(١) أمر الحدث Clicked يوجد في المجموعة Events

(٢) الأمر Go to يوجد في المجموعة Motion

(٣) الاختيار Show في نافذة معلومات الكائن يؤدي لاختيار وإظهار الكائن من المنصة.

(٤) أمر الحدث Clicked يوجد في بداية المقطع البرمجي في منطقة البرمجة.

(٥) يمكن تغيير لغة واجهة البرنامج إلى اللغة العربية من الرموز الموجودة في شريط القوائم

(شريط أدوات التحكم – Edit – Forever - File - Undelete – Open – File)

(١) لفتح ملف سبق حفظه نختار الأمر Open من قائمة File.

(٢) يتم تصغير وتكبير حجم القائمة على المنصة من الرموز الموجودة في شريط أدوات التحكم

(٣) أمر Undelete يستخدم للتراجع عن حذف الكائن أو حذف أمر Block.

(٤) لتحويل المنصة إلى النمط الصغير نختار الأمر Small Stage Layout من قائمة Edit

(٥) الأمر Forever يستخدم في التكرار عدد غير محدد المرات.

(Play sound – Degrees – Turn – Pen Down – Clear – Repeat)

أمر Turn يستخدم في دوران الكائن بزاوية معينة.

أمر Clear يستخدم في مسح كل الخطوط والرسوم الموجودة على المنصة.

تكرار حركة الكائن نستخدم الأمر Move (Repeat) مع الأمر (Move)

(٤) أمر Play sound في مجموعة Sound Block) ويشغل الصوت.

(٥) الأمر Pen Up يرفع القلم والأمر Pen Down يستخدم في وضع القلم.

السؤال العاشر صحة ما أسفله خط في الجمل التالية :

(١) Y (Motion) من مجموعة Event) يتعامل مع المحور الرأس.

(٢) الأمر (Repeat) يستخدم في التكرار عدد محدد من المرات.

(٣) الأمر (Undo) يستخدم من قائمة Edit) للتراجع عن حذف الكائن.

السؤال الحادى عشر اكتب رقم المنصر المناسب من العمود (١) بجوار ما يناسبه من العمود (ب)

	يتعامل مع الجانب الأيمن والأسفل	الامر (Forever)	١
	يستخدم في تكرار أمر عدد معين من المرات	الامر (Change X)	٢
	يستخدم في نسخ المقطع البرمجى	الامر (Repeat)	٣
	إنشاء ملف أو مشروع جديد	(Duplicate)	٤
	يستخدم في التكرار عدد لا يهانى من المرات	الامر (New)	٥

السؤال الثانى عشر وصل

	(٣)	(١) يستخدم لظهور الكائن النشط على المتصفح
	(٤)	(٢) يستخدم في اختيار خلفية من مكتبة البرنامج
	(٢)	(٣) حركة الكائن عشر خطوات
	(٥)	(٤) يستخدم لضاغطة الكائن
	(١)	(٥) تغير مظهر الكائن

www.khawagah.blogspot.com



مدونة خواجة
ترحب بكم
وتحتى لكم أحلى الأوقات
كل عام وأنتم بخير